value 1500

PlayStation




SUNSOFT®

このたびは、サンソフトの"プレイステーション"専用ソフト「value1500 アウトライブ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

プレイされる前に、この解説書をお読みいただき正しい使用方法でお遊びください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

## ■CONTENTS■



**ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき**

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 2ブロック

SLPS 03222

# Prologue

地球連邦の樹立後間もなく、人類は銀河宇宙に進出した。

やがて、白鳥座・エリダヌス星系で異星人トリテアと遭遇、誤接触により、恒星間戦争へと突入した。エリダヌス大戦の勃発である。

同じ頃、惑星ラフラ＝デニスの地下遺跡から、トリテア人をも上回る未知の古代技術と超兵器が発見された。まだ謎の多いラフラ文明の技術を一部応用して、地球連邦軍は新たな機動兵器を開発した。

単身搭乗用二足歩行型戦闘ユニット。

ＦＬＸ－０１０：通称ブラウティスである。

ブラウティスの実戦投入が、戦況を優位に変えていったのである。

やがて、『地球・トリテア講和協定』により三十年に及んだエリダヌス大戦は、いずれを勝者にすることもなく、終結した。

大戦時の前線となった広大なエリアは、不可侵領域と定められ、人々は〈エデン〉と呼んだ。

大戦から百年が過ぎた頃、〈エデン〉の未開惑星ステープルで、ラフラ＝デニスの古代遺跡と類似した文明の痕跡が発見された。

この時はまだ誰も、その遺跡が、人類が受け継ぐことになる恐怖の遺産であることなど、知る由もなかった。

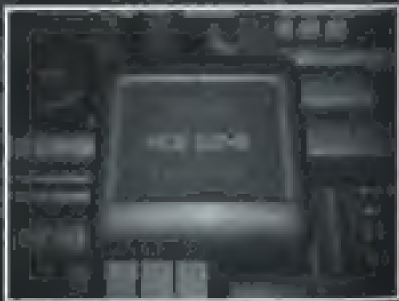


# 遊び方

## ●ゲームスタート




「value1500 アウトライブ」CD-ROMを"プレイステーション"本体に正しくセットして、電源を入れてください。
SUNSOFTロゴが表示されたあと、オープニングデモが始まります。（オープニングデモはスタートボタンで省略できます。）



タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニュー画面になります。方向キーの上・下で項目を選択し、○ボタンで決定してください。

■NEW GAME…最初からゲームを始めます。
■CONTINUE…セーブしたところからゲームを再開します。
（方向キーの左・右でメモリーカードの選択、○ボタンで決定。×ボタンでメニューに戻ります。）
■SOUND………ステレオかモノラルか設定できます。
（方向キーの左・右で選択、○ボタンで決定。×ボタンでメニューに戻ります。）

## ●ゲーム進行

プレイヤーは、FW（ファイティングウォーカー）〈ZERO（ゼロ）〉の搭乗者「アイ＝ノーデンス」となって、物語を進めます。

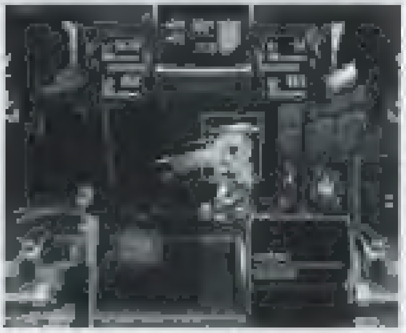
ゲームは、イベントモードとミッションモードで構成され、以下のように進行します。



### イベントモード

武器、アイテム類の売買や、機体の修理、情報の収集などを行うモードです。主にキャラクター同士の会話で物語が進行します。

→



### ミッションモード

〈ZERO〉を操り、ミッションを遂行します。
コクピットから見た3D視点でゲームが進行します。

ミッションモード ↓ → ミッションクリア
（クリア条件はミッションによって異なります。）
→ ↑ イベントモードへ

ミッションモード ↓ → 敵に撃墜される ↓ → ゲームオーバー

●ミッションモードに入ると、ミッションクリアするまでイベントモードには戻れません。

# 操作説明

## アナログコントローラ

コントローラをご使用の場合も、操作方法は同じです。




※本商品はアナログモードには対応していません。
LED表示が【消灯】状態でないと操作できませんのでご注意ください。

## ■イベントモード

方向キー …………項目の選択。
○ボタン …………選択項目の決定。
×ボタン …………キャンセル。
ウインドウを閉じる。

## ■ミッションモード

《移動時》

方向キー　上……前進。
　　　　　下……後退。
　　　　　左……左旋回。
　　　　　右……右旋回。

○ボタン……敵をマーキングする。
□ボタン……押しながら方向キーの左・右で、向きを固定したまま横移動。
△ボタン……扉、アイテムボックスを開ける。スイッチを入れる。
×ボタン……何も行動しないで時間を進める。システムウインドウを閉じる。
スタートボタン……システムウインドウを開く。
セレクトボタン……レーダーのレンジ切り替え。

《マーキング時》

方向キー　左……ターゲットサイトを左の敵にずらす。
　　　　　右……ターゲットサイトを右の敵にずらす。

○ボタン……ロックオンした武器を発射する。発射後は移動時の操作方法に戻る。
×ボタン……マーキングを解除する。
L1ボタン……左肩の武器で敵をロックオン。もう一度押すとロックオン解除。
L2ボタン……左手の武器で敵をロックオン。もう一度押すとロックオン解除。
R1ボタン……右肩の武器で敵をロックオン。もう一度押すとロックオン解除。
R2ボタン……右手の武器で敵をロックオン。もう一度押すとロックオン解除。

# イベントモード解説

## ●会話画面

キャラクター同士の会話でストーリーが進行します。



スタートボタン／会話画面をとばす。

## ●行先選択画面

町の中の施設を移動します。

現在いる町の名前

施設




方向キー／上・下で行き先を選択
◎ボタン／決定

## ●施設概要　町の中には以下のような施設があります。

### Salon：サロン

町の酒場。客と話ができ、情報などが聞けます。
方向キーの上・下で話を聞きたい相手を選び、○ボタンで決定します。

### Inspection Room：監査室

デュエリングライセンス試験の登録受付をしています。

### Hungar：格納庫

宇宙港。ゲームが進行すると、ここから他の町へ移動できるようになります。
方向キーで移動先を選び、○ボタンで決定します。

### Factory：ファクトリー

FW専用の工場。機体の修理、弾薬の補給、武器の売買などが行えます。（P.17参照）

### Center：中央センター

Prize Room：換金所

倒した敵のポイントをクレジットに換金できます。

Memory Room：メモリールーム

データのセーブ、ロードができます。（P.16参照）

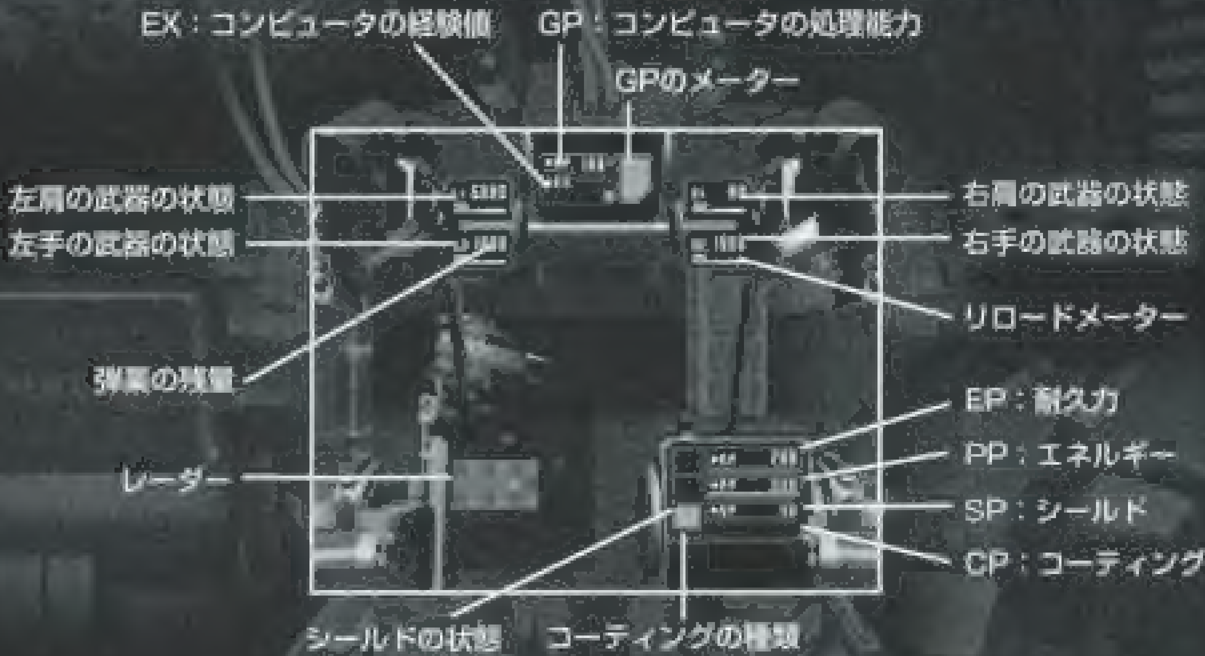
### Dueling：デュエリング場

FWの賭け試合専用場。〈ZERO〉で参加して賞金を稼ぐことができます。（P.24参照）

### その他

町毎に様々な施設があり、イベントが発生したり、会話によって情報が聞けたりします。

# ミッションモード解説




EP：耐久力／〈ZERO〉本体の耐久力です。シールド（SP）の耐久値を超える攻撃を受けると減少し、0になると〈ZERO〉が破壊されて、ゲームオーバーとなります。

PP：エネルギー／〈ZERO〉のエネルギー量です。シールドを回復したり、エネルギー兵器を使用する度に消費します。

SP：シールド／シールドの耐久値です。敵の攻撃を受けると減少します。

GP：処理能力／〈ZERO〉に搭載されているコンピュータの処理能力を%で表示します。この数値が下がると、武器命中率・回避率が低下します。

EX：経験値／〈ZERO〉に搭載されているコンピュータの経験値です。この数値が上がると、攻撃力・武器命中力・回避率が向上します。

## ●プレイヤーの行動とゲーム内時間との関係

プレイヤーが移動・攻撃等、何らかの行動を起こすと、ゲーム内での時間が経過します。
その経過した時間内で、敵も行動を起こします。ですから逆に、何もしなければ、敵も何も行動は起こしません。そのあいだにゆっくりと考えて次の行動をとってください。
移動で経過する時間は一定ですが、攻撃で経過する時間は使用する武器によって異なります。
×ボタンを押し続けると、ゲーム内の時間が進みます。

## ●レーダーの見方

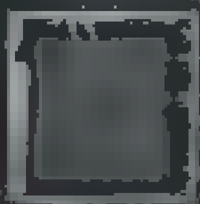
レーダーのレンジ（範囲）は2種類あり、セレクトボタンでショートレンジとロングレンジを切り替えます。
自分の位置は、常にレーダーの中央に表示されています。また、ショートレンジでは、オートマッピングで一度通った場所は自動的にマッピングされます。

ショートレンジ



- 自分以外の▲＝敵
- 黄色の■＝障害物
- 青色の■＝扉
- 黄色の◆＝アイテムボックス

ロングレンジ

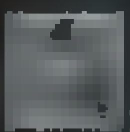


- 青色の■＝扉
- 赤枠＝マーキングした敵

敵から攻撃を受けると、その方向と距離が赤く表示されます。



広範囲を攻撃する武器で敵をロックオンすると、そのダメージ範囲を赤の円で表示します。範囲内にいる敵は、すべてダメージを受ける対象となります。



地雷系のアイテムを設置すると、その有効範囲を黄色の円で表示します。敵がその範囲に入ると爆発してダメージを与えます。

## ●攻撃方法

《ZERO》は右肩、右手、左手、左肩の計4箇所の武器を使用して敵と戦闘します。
敵を攻撃してダメージを与えると、敵の耐久力が減っていき、0にすれば撃破できます。

1. ○ボタンを押して、敵をマーキングします。マーキングするとターゲットサイトが現れます。
敵が射角（攻撃できる角度）範囲外にいるときはマーキングできません。
複数の敵がマーキングできる範囲にいるときは、自動的にどれか一体にマーキングされます。
その他、方向キーの←→で別の敵にターゲットサイトを移動できます。
×ボタンを押すとマーキングが解除されます。

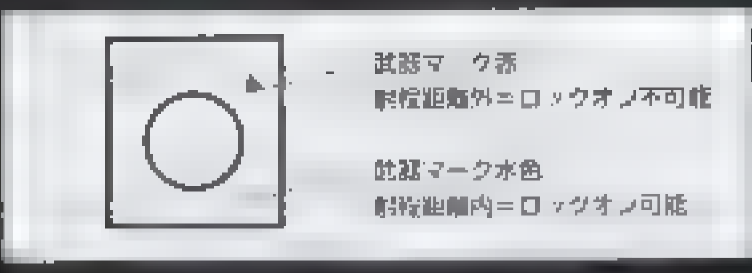





敵の名称

敵の耐久力（現在の耐久力/MAX耐久力）

2. 発射したい武器のボタン（L1、L2、R1、R2ボタン）を押して順次ロックオンします。
敵が武器の射程距離外にいるときはロックオンできません。ロックオンできる距離まで近づいてください。



敵をロックオンした武器はターゲットサイトにロックマークがつき、リロードメーターがLOCKの表示に変わります。
③もう一度同じボタンを押すとロックオンを解除します。




●敵一体に対して4つの武器すべてをロックオンすることもできます。
複数の敵にロックオンしたい場合は、まずいずれかの武器で敵をロックオンしたあと、方向キーでターゲットサイトを他の敵に移動し、残りの武器でロックオンします。
④Aボタンで武器を発射します。ロックオンしている武器はすべて同時発射します。
⑤一度発射した武器は、リロードメーターが〈OK〉になるまで次の発射はできません。
リロードメーターは時間の経過とともに溜まっていき、武器が発射可能な状態になると〈OK〉が表示されます。
Aボタンを押し続けるか、移動するなどして時間を稼いでください。
リロードメーターが〈OK〉になるまでは、ターゲットサイトの武器マークが表示されません。



## ●シールド（SP）について

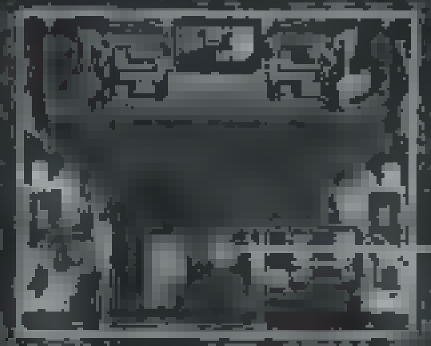
〈ZERO〉は常時、敵の攻撃によるダメージをシールドで軽減しています。攻撃を受けるとシールド（SP）が減少し、シールドの数値を越えるダメージを受けると〈ZERO〉本体の耐久力（HP）が減少します。
シールド（SP）は移動しないで一定の時間を過ぎると、自動的にエネルギー（EP）を消費して回復します。
ただし、[illegible]方向からの攻撃を受けると、回復はしません。
また、エネルギー（EP）が0になると、シールド（SP）は回復ができなくなります。バッテリーパックを使用するなどして、エネルギー（EP）を補充してください。
シールドの回復量は、〈ZERO〉に装備しているジェネレータによって異なります。（P20、ジェネレータの項目参照）

## ●戦闘中のステータス異常について

戦闘中、敵の攻撃を受けた際、〈ZERO〉のコンピュータに異常が発生する場合があります。
システムフリーズ：一時的に機体が停止し、操作不能になります。
バッドステータス：一定時間、攻撃力が著しく低下します。時間の経過により回復していきます。

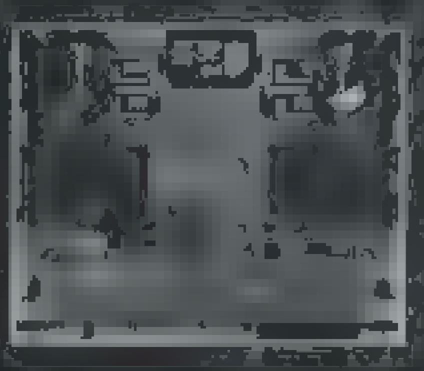
## ●アイテムボックス等について

アイテムボックスの中には、武器やアイテムが入っています。
ダンジョン中でアイテムボックスを発見したら、前に立って○ボタンを押すと中身を入手できます。
ただし、中には手の届かない場所にあるアイテムボックスもあり、目に見えるからといって必ずしも取ることができるとは限りません。




ダンジョン中には、様々な仕掛けが施されています。仕掛けのある場所を発見したら、前に立って○ボタンを押してください。一見何も起こっていないようでも、別の場所で何か変化が起きているかもしれません。





## ●システムウインドウについて

戦闘時（マッキング時）以外にスタートボタンを押すと、システムウインドウが開きます。

**Item**

アイテムを使用します。
方向キーの上・下で使用するアイテムを選んで、○ボタンで決定します。
アイテムは最大10個まで持つことができます。

**Equipment**

メイン（手持ち）武器の装備変更をします。
※オプション（肩装備）武器は他のFactory（ファクトリー）でなければ装備変更できません。
方向キーの上・下で右手（R2ボタン）、左手（L2ボタン）が選べます。○ボタンを押すと、現在持っている手持ち武器が表示されます。方向キーの上・下で装備したい武器を選んで○ボタンで決定します。

**StatusView**

[illegible]のステータスを表示します。

| | | |
|---|---|---|
| E.P.（耐久力） | 現在の数値／MAX値 | Armor（アーマー） |
| E.P.（エネルギー） | 現在の数値／MAX値 | Frame（フレーム） |
| S.P.（シールド） | 現在の数値／MAX値 | Cond.（コンデンサ） |
| Def.（防御力） | | Sensor（センサー） |
| Avd.（回避率） | | [illegible]（ワイヤー） |
| [illegible]（[illegible]） | | [illegible].Gen（ジェネレーター） |

**MapView**

広範囲のマップを表示します。

**Exit**

システムウインドウから抜けます。

# セーブ&ロード

## ●イベントモード

イベントモードではMemory Room（メモリールーム）でデータのセーブ、ロードを行います。

方向キーの上、下で項目の選択、○ボタンで決定です。



1/Save、Loadの選択

2/メモリーカードの選択

3/ブロックの選択

## ●ミッションモード

ミッションモードではセーブポイントでデータのセーブのみが行えます。

方向キーの上、下で項目の選択、○ボタンで決定です。



1/セーブポイントの前に行き、△ボタンを押す

2/メモリーカードの選択

3/ブロックの選択

※セーブポイントが存在しないミッションもあります。

# 武器、パーツ等の購入

イベントモード（戦闘、非戦闘時）の[illegible]は武器やアイテムの売買、武装やエネルギーの補給、装備の変更等を行います。
方向キーで項目の選択、[illegible]で決定、[illegible]

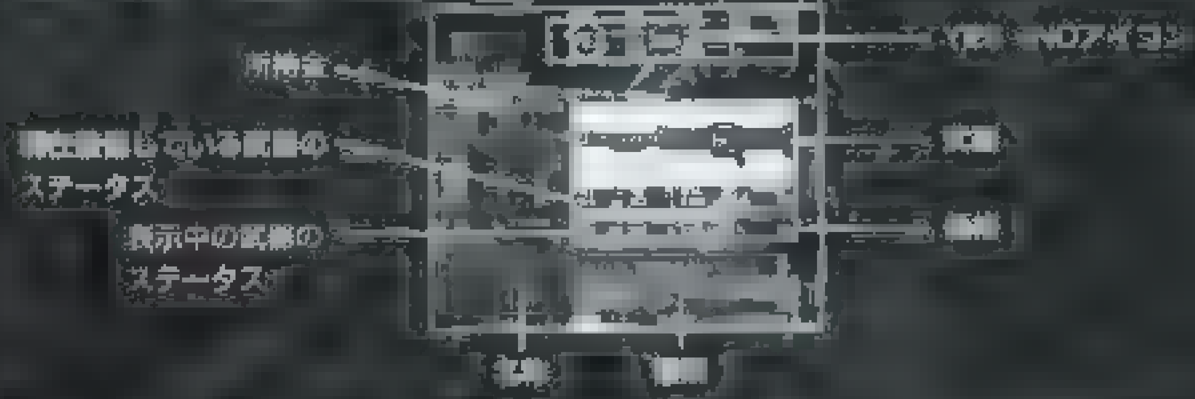


■メニューの内容

| | |
|---|---|
| BUY（買う） | 武器、パーツ、アイテム[illegible]を購入 |
| SELL（売る） | 武器、アイテムを売る |
| MAINTENANCE（メンテナンス） | 武装、エネルギーの補給、[illegible]装備の変更を行う |
| TALK（話す） | 会話をする |
| EXIT（出る） | [illegible]から出る |

## ●BUY WEAPON（武器を買う）

武器を買うときは、まずメイン（手持ち）武器か、オプション（背装備）武器かを選択し、次に左右のどちらかを選択します。その後、画面に武器とステータス、価格、名前、説明が表示されます。方向キー上・下で購入する武器を選んで、Aボタンで決定します。




表示中の武器のステータス表示の数値は、現在装備している武器のステータスとの比較結果を表しています。
赤は現在装備している武器より劣っていることを表し、青は逆に優れていることを表しています。

ATT　アタック（攻撃力）。基本的に数値が大きければ、敵に与えるダメージも大きくなります。
HIT　ヒット（命中率）。数値が大きければ、攻撃が命中しやすいことを意味します。
RNG　レンジ（射程距離）。数値が大きい程、遠くまで攻撃が届きます。
RLD　リロード（装填時間）。武器を発射したあと、次に撃てるようになるまでの時間を表します。数値が大きいと、速く使用できます。
RCL　リコイル（反動）。武器を発射したときの反動力です。武器によっては（ZERO）、発射の前後に硬直時間が発生します。数値が小さい程、硬直時間が短くなります。
CTRG　カートリッジ（弾数）。何発分の弾が装填されているかです。「インフィニティ」の場合は、弾切れはありませんがPOW（エネルギー）から消費することを表しています。

## ●BUY ARMOR（アーマー、コーティングを買う）

■アーマー：(ZERO) の外部装甲です。防御力と重量のパラメータが設定されています。
方向キーの上・下で購入するアーマーを選んで、◎ボタンで決定します。




■DEF：ディフェンス（防御力）[illegible]
■HP：[illegible]
[illegible]

■コーティング：それぞれ特定の属性を持つ武器による攻撃を[illegible]で無効化します。
方向キーの上・下で購入するコーティングを選んで、◎ボタンで決定します。



## ●BUY PARTS（各パーツを買う）

パーツにはセンサー、フレーム、コンデンサ、ジェネレータ、ナーヴワイヤーの5種類があります。
方向キーの上・下で購入するパーツを選んで、ボタンで決定します。




**センサー**

HIT：ヒットレート（命中率）。武器の基本命中率に加算される補正値です。高い程と高性能です。
DEX：デックス（器用さ）。〈ZERO〉の回避率の補正値です。高い程、回避率が上ります。
RNG：レンジ（射程/索敵範囲）。センサーが見渡せる限界距離です。
武器の射程以下の性能のセンサーでは、武器本来の力を発揮できません。

**フレーム（内骨格）**

EP：エンデュアランスポイント（耐久値）。〈ZERO〉本体の耐久値です。

**コンデンサ**

PP：パワーポイント（エネルギー値）。〈ZERO〉のエネルギー値です。

**ジェネレータ**

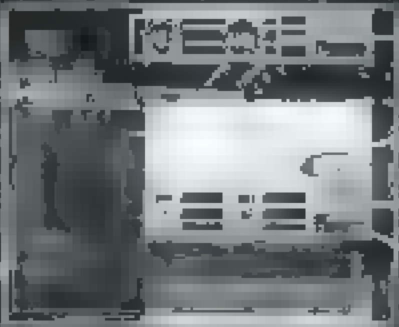
SP：シールドポイント（シールドエネルギー値）。〈ZERO〉に張られるシールドの耐久値です。
SPD：スピード（回復スピード）。シールドの回復スピードです。
CST：コスト（エネルギー消費量）。シールドの回復にPPをどれだけ消費するか表しています。

**ナーヴワイヤー**

DEX：デックス（器用さ）。〈ZERO〉の回避率の補正値です。高い程、回避率が上ります。

## ●BUY ITEM（アイテムを買う）

アイテムには、[illegible]エネルギー（FP）の補充を行う物、[illegible]を補助する物などがあります。購入したアイテムはミッションモードで使用します。




**ATT** アタック（攻撃力）。[illegible]系アイテムに設定されています。[illegible]に数値が大きければ、敵に与えるダメージも大きくなります。

**AVD** アヴォイド（回避力）。[illegible]の回避行動を[illegible]です。

**HIT** ヒット（命中率）。[illegible]に影響を与えるアイテムに設定されています。数値が大きければ、攻撃が命中しやすいことを意味します。

**RNG** レンジ（射程距離）。[illegible]系アイテムの効果範囲を表わします。数値が大きい程、広範囲に効果が及びます。

**DEF** ディフェンス（防御力）。防御力に影響を与えるアイテムに設定されています。この数値が高い程、高い防御力を持っています。

**TIME** タイム（効果時間）。効果が持続するアイテムに設定されています。数値が大きい程、効果時間が長いことを表わします。

## ■アイテムリスト

### 回復系アイテム

Magazine　マガジン [illegible] 最大まで補充します

[illegible]　[illegible] 最大まで回復します

### 戦闘補助系アイテム

[illegible]　[illegible]

Chaff　チャフ [illegible]

### 攻撃系アイテム [illegible]

Tiny Mine　M.C.M [illegible]

Mine GA　M.C.M [illegible]

Mine ESA　[illegible]

## ●SELL：武器、アイテムを売る

所持している武器、アイテムを売却します。

方向キーの上下で売りたいものを選び○ボタンで決定します。

EQIPのマークが付いているものは、現在装備している武器です。（装備中の武器も売却できます）



## ●MAINTENANCE メンテナンス

### ■SUPPLY：補給 エネルギーの補給をおこなう

[illegible]




### ■EQUIP：装備の変更をおこなう

[illegible]





## ●TALK：話す

[illegible]

# デュエリング

PW同士の賭け試合専用場です。デュエリングライセンスの交付後、Duelins（デュエリング場）へ行くと参加できます。




### ■Dueling

Rank（ランク）とTarget（相手）を選んで闘います。現在の自分のランクより上のランクは選べません。
方向キーの上、下で選び◎ボタンで決定します。
勝利すると対戦相手に応じた賞金が支払われます。

### ■Title-match

自分の1つ上のランクの相手と闘います。勝利すると上のランクに昇格できます！

デュエリングはミッションモードと同様のコクピット視点で操作します。
ただしデュエリング中は、アイテムの使用と装備変更はできません。

# 人物紹介



## ア[illegible]ス　27歳

元帝国軍第十三機甲[illegible]隊長。
帝国軍最強部隊ディ[illegible]
[illegible]、ある事件をきっかけに[illegible]
現在は非合法ルートの[illegible]としている。
表面上はクール[illegible]
[illegible]それを[illegible]
ている。



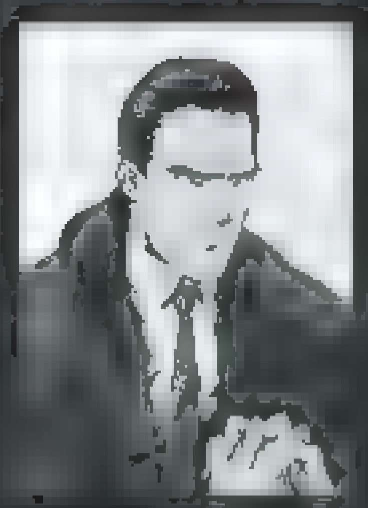
## アリス＝マース　22歳

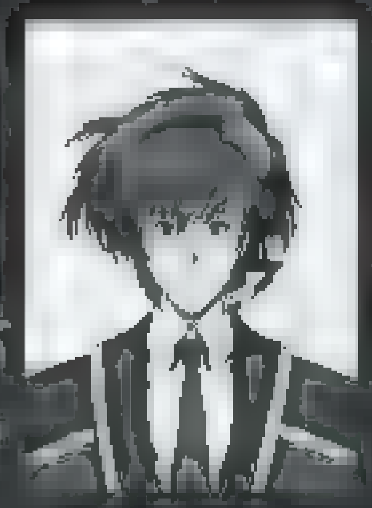
[illegible]文明[illegible]チーム主任研究員。
一カ月前、[illegible]スト[illegible]フルでの[illegible]
中に消息を絶った。
アイの[illegible]人である[illegible]



## エイモス＝アルデバラン

[illegible]（元帝国軍第十三[illegible]）
[illegible]アリスの[illegible]するが、その真[illegible]。





ジ[illegible]ムラサメ　38歳

[illegible]〈ラディカル商会〉のオーナー。[illegible]ングライセンスを取得した[illegible]に、旧市街地での人探し[illegible]。

[illegible]　23歳

〈ラディカル商会〉の[illegible]を任されている女性。
[illegible]ラサメの[illegible]に[illegible]、[illegible]でのバックアップをつとめる。





〈マラ[illegible]〉　推定29歳

[illegible]テナ旧市街地の最大[illegible]組織、[illegible]〈[illegible]〉を率いる女ボス。

ボルク　35歳

デュエリングを仕切る胴元。
[illegible]の[illegible]なども手掛ける。

# 用語解説

## デュエリング
FW同士による模擬戦闘。ホログラム情報ネットにより他惑星にまで中継され、巨大ギャンブル市場を形成している。優秀なデュエリストを数多く抱えるボルクは、〈エデン〉内で最大の影響力を持つ賭博元締めである。結果、惑星ステープルは〈エデン〉におけるデュエリングの中心地となった。

## デュエリスト
FWを自在に操る特殊能力を認められた者のみがデュエリングへの参加資格を持つ。
ステープルで発行されるデュエリングライセンスの交付を受けた者はデュエリストとなり、その技量によりFからSAまでのランクに分けられる。(〈エデン〉内有効)
また、A級ライセンスのさらに上に、超A級ライセンスが存在するが取得したものはいない。
デュエリストは治外法権が認められ、ステープル自治法の拘束を受けない。これは初代ボルクのフロンティア思想に基づいて制定された。

## ミリアの塔
第二遺跡ミリア。小規模な塔状の古代遺跡で、後に発見された第四遺跡カオスの一部である可能性がアリス＝ソマーズにより指摘された。
他の遺跡同様、指令中枢を持たないながらもミリアは何らかのかたちで人間の精神的“ゆらぎ”に“共鳴”することが認められる。これはFWの未解析技術に類似する。
なお、ミリアの町は遺跡発掘の目的で築かれた。

## アテナ中央シティー
第一遺跡アテナの発見直後に築かれた旧市街と宇宙港に隣接する首都。
銀河暦0032のステープル自治法発布とともに、ボルクは首都機能のすべてを現在の中央シティーに移行した。旧市街は近年中に取り壊される予定。内部に一部の無法グループの存在が確認されているため、現在は立入が禁じられている。

## ボルク＝クライン一世
惑星ステープルにおける第一遺跡アテナの発見者。銀河暦0027、ボルク一世はリジリオン結晶鉱石の利権を背景に、中央シティー・アテナを築き上げた。翌年、アテナ遺跡の一部を開鎖。銀河暦0032、ステープル自治法の発布後間もなく死去。享年九十八歳

## ソルブレッサ

サマラ＝ラスムッセン率いるアテナ旧市街地の最大犯罪組織。サマラは辺境開発地域出身と推測されるが、詳細は不明。

## 傭兵部隊“血の四本指”

かつて帝国最強の傭兵集団とされていた“五本指”の現在の名称。コーラ戦役での第十三独立機甲部隊（ディアデビル）との交戦で五人の将校の中の一人を失い、その復讐のために残りのメンバーによって“血の四本指”に改名された。現在、秘密結社クラフトの戦闘指揮官として活動中と思われる。

## アテナ遺跡

惑星ステープルで発見された最初の遺跡。深部を発掘中に事故が発生し、銀河暦0032以降は初代ボルクが深部の“部屋”を閉鎖した。

## 秘密結社クラフト

犯罪グループを母体に発展した秘密結社。古代神ハスターを崇拝する宗教結社ともいわれている。盟主ウィンデガの力量により、この十数年のうちに〈エデン〉内で急速にその勢力を伸ばしてきた。現在惑星ステープル南半球にその拠点を置き、ボルク勢力を牽制。

## ラザリア

惑星ステープル最古の入植地。もとは惑星考古学者グループとその家族によるコロニーとして発足したが、やがて考古学者グループの中心メンバーが失踪して研究活動は終止した。以来二百十年にわたり、他のコロニーエリアとの連絡をとらずに自給生活による文化圏を確立した。“タイタンの墓”に関する言い伝えの発祥地でもある。

## タイタンの墓

惑星ステープル入植初期に発見されたといわれる遺跡。二千年前に墜落した異星人の古代船の残骸という言い伝えもある。ただし、“タイタンの墓”の存在については、科学アカデミーによる確認はなされていない。

**使用上のご注意** ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機器でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機器の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

**健康上のご注意** ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

# OUT LIVE

Be Eliminate Yesterday

ゲームの攻略方法については、一切お答えしておりません。

ユーザーサポート　TEL:0587-55-0288

受付時間　10：00～11：50／13：00～16：00［月～金（除く祝日）］

サンソフトホームページ　http://www.sun-denshi.co.jp/soft/index.html

当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

SLPS 03282